```
Escrito por adrianvaca
Domingo, 20 de Marzo de 2011 12:58 -
```

Esta es una duda muy frecuente y que varias personas no saben como resolver, el título del presente artículo lo dice todo:

Como crear una clase cuya implementación esté en otro fichero

Para esto vamos a usar el compilador Turbo C++ 3.0, si no lo tienen descárguenlo de la sección Compiladores antes de seguir.

Bien supongamos que tenemos el siguiente programa:

```
codeDivStart()#include <iostream.h>
#include <conio.h>
class punto {
  float x, y;
  public:
    punto(float=0, float=0);
   void aumentar(float, float);
    void imprimir(void);
};
punto :: punto(float cx, float cy){
  X=CX;
  y=cy;
void punto :: aumentar(float c1, float c2){
  x=x+c1;
  y=y+c2;
}
void punto :: imprimir(void){
  cout
```